

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Definisi Iklan**

Pada dasarnya iklan merupakan interaksi antara produsen dan konsumen. Produsen yang membuat iklan bertugas untuk mengajak atau menghimbau kepada konsumen untuk melakukan suatu tindakan yang dikemas melalui karya iklan tersebut (Jefkins, 1996). Sedangkan konsumen memiliki hak untuk merespon ataupun tidak merespon sama sekali terhadap iklan tersebut. Secara tidak langsung, terjadilah interaksi antara produsen dan konsumen melalui suatu iklan. Interaksi tersebut memiliki tujuan, yaitu memanipulasi kesadaran, selera, dan perilaku konsumen.

Periklanan dibagi menjadi dua, yaitu iklan komersial dan iklan non komersial. Iklan komersial biasanya bersifat menjual sekaligus mengajak konsumen untuk memakai suatu produk. Sedangkan iklan non komersial bersifat menghimbau konsumen untuk melakukan sesuatu ([www.w3.org](http://www.w3.org)) dan ada sebuah pesan yang disampaikan dalam iklan non komersial ini. Iklan non komersial biasa disebut dengan iklan layanan masyarakat. Iklan layanan masyarakat yang bersifat menghimbau ini, dikemas secara baik, dengan tujuan untuk mempermudah konsumen untuk memahami maksud dan tujuan iklan layanan masyarakat tersebut. Untuk menarik perhatian konsumen biasanya iklan layanan masyarakat tampil sederhana dan memiliki bahasa yang menarik untuk dapat mengajak konsumen (Deddi Duto Hartanto, 2000).

#### **2.2. Definisi Multimedia**

##### **2.2.1. Beberapa Pengertian Multimedia**

Dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau multimedia secara umum

merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (McCormick, 1996) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban dkk, 2002) atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofsetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Jika salah satu komponen tidak ada, maka itu bukan merupakan multimedia dalam arti luas. Multimedia adalah suatu media yang terdiri dari beberapa media pendukung dan secara keseluruhan membentuk satu kesatuan media yang saling terkait untuk menambah arti dan manfaat terhadap user dari kegunaan media tersebut. Beberapa stimulus yang dapat dihasilkan dan digunakan diantaranya adalah audio, gambar, grafik, animasi gerak, dan interaksi. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu proses pembelajaran.

### 2.2.2. Objek-Objek Multimedia

Di dalam multimedia, terdapat lima objek yang harus diperhatikan, yaitu teks, gambar, suara, video, dan animasi. Kelima objek tersebut saling berinteraksi untuk menampilkan sebuah tampilan multimedia. Setiap objek ini mempunyai peranannya sendiri dalam menampilkan sebuah tampilan multimedia agar tampilan multimedia tersebut lebih menarik dan berkesan (M. Suyanto, 2007).

#### a. Teks

Teks merupakan kumpulan huruf-huruf yang tersusun untuk membentuk suatu makna yang akan dipahami dan mengandung sebuah pengertian tertentu. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Hampir semua multimedia menggunakan teks karena sangat efektif dalam penyampaian ide dan memberikan panduan kepada pengguna. Teks sendiri terdiri dari jenis simbol, huruf abjad, nomor, dan sebagainya. Teks bertugas menyampaikan informasi atau keterangan dari sebuah tampilan. Akan lebih menarik lagi jika teks digabungkan dengan objek-objek multimedia lainnya. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menampilkan teks:

- Ringkas dan jelas.
- Menggunakan font dan ukuran yang tepat dan jelas.
- Teks mudah dibaca oleh konsumen.

#### b. Gambar

Grafik dapat diartikan sebagai suatu gambar yang melambangkan suatu keadaan. Gambar biasanya ditampilkan agar konsumen tidak jenuh jika hanya menggunakan teks saja. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan gambar:

- Memilih gambar yang sesuai, agar penyampaiannya jelas.
- Memilih gambar dengan warna yang sesuai dengan tema.
- Menyesuaikan resolusi gambar.

#### c. Suara

Sebuah tampilan multimedia kurang lengkap tanpa suara. Banyak suara yang digunakan dalam sebuah tampilan multimedia sesuai kebutuhan. Misalnya musik, suara orang, dan berbagai efek suara lainnya. Ada berbagai format suara, seperti mp3, wav, midi, acc, amr, dan lainnya.

#### d. Video

Video merupakan elemen multimedia yang dapat dikatakan paling dinamis dan juga realistik dibanding dengan elemen-elemen lainnya. Video merupakan penggabungan dari teks, grafik, audio, dan sebagainya di dalam suatu tampilan multimedia. Oleh karena itu penggunaan video dalam proses penyampaian informasi dapat mempengaruhi dan memotivasi seseorang terhadap proses penerimaan informasi yang akan diserap, selain itu video juga dapat membawa unsur realistik atau keadaan sebenarnya kepada para pengguna. Dan ini secara tidak langsung akan mempengaruhi perasaan dan emosi pengguna dengan lebih nyata.

#### e. Animasi

Animasi merupakan simulasi pergerakan yang diciptakan dengan mempertunjukkan rangkaian gambar. Perbedaan antara animasi dengan video adalah video mengambil gambar gerak secara langsung dan menjadikannya dalam bentuk *frame-frame*, sedangkan animasi dimulai dengan gambar-gambar diam dan ditempatkan bersama-sama ke bentuk ilusi gerak langsung.

Animasi yang sering kita lihat dihasilkan dari sederetan gambar diam yang berurutan. Gerak gambar animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar diam yang tersusun dalam suatu urutan perbedaan gerak yang minim. Dengan demikian model animasi diartikan sebagai cara “menghidupkan” benda atau konsep yang mati atau abstrak sehingga mudah dipahami. Dalam multimedia, animasi merupakan

penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

Animasi dikembangkan oleh Paul Roget, Joseph Plateau, dan Pierre Desvigenes melalui prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu pola penglihatan yang teratur (Persistence of Vision). Melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, mereka berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Dalam perkembangannya, animasi secara umum didefinisikan sebagai suatu sequence gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar gerak ([www.poltektegal.ac.id](http://www.poltektegal.ac.id)). Dalam kategori besar, animasi dibagi menjadi:

- Stop-Motion Animation

Stop-motion animation dapat disebut dengan claymation karena jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik stop-motion animasi pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906 yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik stop-motion animasi ini sering digunakan dalam visual effect untuk film-film di era tahun 50-60-an bahkan sampai saat ini. Sejauh ini perkembangan stop-motion animation di Indonesia belum terlalu besar, sehingga sulit menjadi animator yang mau berkarya pada bidang ini. Salah satu penyebabnya adalah tingkat kesulitan dan kesabaran yang cukup tinggi yang tentu saja tidak dimiliki oleh setiap orang.

- Traditional Animation

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut cel

animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid tranparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP. Dengan berkembangnya teknologi komputer, lahir teknik animasi baru yang seluruh pengerjaannya menggunakan komputer yang kemudian disebut *computer animation* (animasi komputer) atau lebih dikenal *3D (dimention) animation*. Untuk membedakan 3D animation yang seluruhnya dikerjakan dengan komputer, cel animation kemudian juga disebut *2D animation*.

- Animasi Komputer

Animasi komputer secara keseluruhan dikerjakan di komputer. Melalui camera movement, keseluruhan object bisa diperlihatkan secara 3 dimensi; sehingga banyak yang menyebut animasi ini sebagai animasi 3 dimensi (*3D animation*). Awal perkembangan *3D animation* sesungguhnya sudah dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari Massachussetts Institute of Technology berhasil mengembangkan sebuah program bernama *Sketchpad* yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada *cathoda ray tube (crt)*. Hasilnya adalah sebuah object yang sederhana dan primitif. Sebuah kubus dengan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana komputer grafik bisa digunakan. Sampai saat ini banyak sekali *software* 3D yang digunakan di pasaran. Sedangkan untuk *effect house* yang berskala besar, mereka lebih cenderung menggunakan *software* yang mereka kembangkan sendiri yang disebut *prophiety software*. Untuk *software-software* yang bersifat komersil banyak nama-nama yang kita kenal seperti *Alias Power Animator*, *Softimage*, *3D Max*, dll. Proses 3D animasi membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana dibandingkan 2D animasi (*cel animation*) karena semua proses bisa langsung dikerjakan dalam satu komputer *software*.

## **2.3. Pengertian Iklan**

### **2.3.1. Iklan**

Iklan adalah segala bentuk pesan berupa produk/jasa yang disampaikan melalui media tertentu dan ditujukan kepada masyarakat luas guna mencapai tujuan sosial untuk kesejahteraan masyarakat. Tujuan sosial yang dimaksud adalah penambahan pengetahuan, kesadaran sikap, dan perubahan perilaku masyarakat terhadap masalah yang diiklankan, serta mendapatkan citra yang baik bagi masyarakat. Dengan kata lain, iklan juga merupakan suatu komunikasi antara pembuat iklan dan khalayak melalui sebuah media (Rendra Widyatama, 2007). Menurut Rhenald Kasali (1993), secara sederhana iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan oleh suatu masyarakat lewat suatu media. Namun demikian, untuk membedakannya dengan pengumuman biasa, iklan lebih diarahkan untuk membujuk orang supaya membeli.

### **2.3.2. Iklan Layanan Masyarakat**

Iklan layanan masyarakat mengandung pesan yang biasanya berupa ajakan, pernyataan atau himbauan kepada masyarakat untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum atau merubah perilaku yang baik menjadi lebih baik. Iklan layanan masyarakat juga menyajikan pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang dapat mengancam keserasian dan kehidupan mereka secara umum. Pesan tersebut memberikan suatu gambaran peristiwa dan kejadian yang akan berakibat pada suatu kondisi tertentu, baik bersifat positif ataupun negatif. Iklan layanan masyarakat juga harus bertujuan membangun empati sebagai tanggung jawab sosial dalam masyarakat. Karena dengan terbangunnya empati, iklan tersebut mendapatkan citra yang baik di mata masyarakat (Rendra Widyatama, 2007).

### 2.3.3. Jenis-Jenis Iklan

Iklan menurut tujuannya dibagi menjadi 3, yaitu:

#### a. Iklan Informatif

Iklan informatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- Bertujuan untuk membentuk kesadaran atau pengenalan dan pengetahuan tentang produk atau fitur-fitur baru dari sebuah produk yang sudah ada.
- Menginformasikan perubahan harga dan kemasan produk.
- Menjelaskan cara kerja produk.
- Mengurangi ketakutan masyarakat.
- Mengoreksi produk.

#### b. Iklan Persuasif

Iklan persuasif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- Bertujuan untuk menciptakan kesukaan, preferensi, dan keyakinan sehingga konsumen mau membeli dan menggunakan barang/jasa.
- Mengajak konsumen untuk menggunakan/memilih produk tertentu.
- Menganjurkan untuk membeli.
- Mengubah persepsi konsumen.
- Membujuk untuk membeli sekarang.

#### c. Iklan Peningat

Iklan peningat mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- Bertujuan untuk membeli ulang suatu barang/jasa.
- Mengingatkan bahwa suatu produk memiliki kemungkinan akan dibutuhkan dalam waktu dekat.
- Mengingatkan konsumen dimana tempat konsumen dapat membeli produk tersebut.
- Menjalin hubungan baik dengan konsumen.



- Menyadarkan masyarakat untuk menggunakan produk tersebut jika membutuhkan (Kotler, 2002).

## **2.4. Pengertian Story Board**

Pada tahap perancangan sebuah iklan, hal yang harus dilakukan adalah pembuatan skenario dan *storyboard*. Pembuatan skenario adalah dengan menyusun materi yang akan diterapkan pada sebuah iklan beserta cara penyampaiannya dengan memberikan deskripsi materi. Media penyampainnya dengan menggunakan suara, gambar, animasi, atau video.

Sedangkan *storyboard* bertujuan untuk memperjelas skenario secara detail dari detik demi detik. Media penyampaiannya berupa suara, gambar, animasi, dan video. *Storyboard* yang baik dapat membantu memahami sebuah produk yang akan dibuat. Wujud dari *storyboard* adalah gambar berseri dan bersambung, dapat disertai kata-kata untuk memperjelas masing-masing gambar. *Storyboard* dapat dibuat langsung secara manual menggunakan tangan, atau dengan komputer (<http://alihtinarsaputra.wordpress.com20110118storyboard-multimedia>).

## **2.5. Pengertian Gempa Bumi**

### **2.5.1. Gempa Bumi**

Gempa bumi adalah suatu peristiwa pelepasan energi gelombang seismik secara tiba-tiba yang diakibatkan oleh adanya deformasi lempeng tektonik yang terjadi pada kerak bumi ([www.e-dukasi.net](http://www.e-dukasi.net)).

### **2.5.2. Proses Terjadinya Gempa Bumi**

Bumi kita walaupun padat, selalu bergerak, dan gempa bumi terjadi apabila tekanan yang terjadi karena pergerakan itu sudah terlalu besar untuk dapat ditahan oleh lempeng tektonik tersebut. Proses pelepasan energi berupa gelombang elastis yang disebut gelombang seismik atau gempa yang sampai ke permukaan bumi dan menimbulkan getaran dan kerusakan terhadap benda benda atau bangunan di permukaan bumi. Besarnya kerusakan tergantung dengan besar dan lamanya getaran yang

sampai ke permukaan bumi. Selain itu juga tergantung dengan kekuatan struktur bangunan.

Para ahli gempa mengklasifikasikan gempa menjadi dua kategori, yaitu gempa intra lempeng (*intraplate*) dan antar lempeng (*interplate*). Gempa *intraplate* adalah gempa yang terjadi di dalam lempeng itu sendiri, sedangkan gempa *interplate* terjadi di batas antar dua lempeng. Sebenarnya gempa bumi terjadi setiap hari, namun kebanyakan tidak terasa oleh manusia, hanya alat seismograph saja yang dapat mencatatnya dan tidak semuanya menyebabkan kerusakan. Di Indonesia gempa merusak terjadi tiga sampai lima kali dalam setahun ([www.e-dukasi.net](http://www.e-dukasi.net)).

#### 2.5.3. Jenis-Jenis Gempa

Ada lima jenis gempa bumi yang dapat dibedakan menurut terjadinya, yaitu:

##### a. Gempa Tektonik

Seperti diketahui bahwa kulit bumi terdiri dari lempeng-lempeng tektonik yang terdiri dari lapisan-lapisan batuan. Tiap-tiap lapisan memiliki kekerasan dan massa jenis yang berbeda satu sama lain. Lapisan kulit bumi tersebut mengalami pergeseran akibat arus konveksi yang terjadi di dalam bumi. Berikut adalah proses terjadinya gempa tektonik:

- Sesar aktif bergerak sedikit demi sedikit ke arah yang saling berlawanan.
- Mulai terjadi deformasi sesar, karena energi elastis makin besar.
- Terjadi pelepasan energi secara mendadak sehingga terjadi peristiwa yang disebut gempa bumi tektonik.
- Sesar kembali mencapai tingkat keseimbangannya kembali. Pergeseran ini kian lama menimbulkan energi-energi stress yang sewaktu waktu terjadi pelepasan energi yang mendadak. Peristiwa inilah yang disebut gempa tektonik yaitu peristiwa pelepasan energi secara tiba-tiba di dalam batuan sepanjang sesar atau patahan.

b. Gempa Vulkanik

Sesuai dengan namanya gempa vulkanik atau gempa gunung api merupakan peristiwa gempa bumi yang disebabkan oleh tekanan magma dalam gunung berapi. Gempa ini dapat terjadi sebelum dan saat letusan gunung api. Getarannya kadang-kadang dapat dirasakan oleh manusia dan hewan di sekitar gunung berapi itu berada. Perkiraan meletusnya gunung berapi salah satunya ditandai dengan sering terjadinya getaran-getaran gempa vulkanik.

c. Gempa Runtuhan

Gempa runtuh atau terban merupakan gempa bumi yang terjadi karena adanya runtuh tanah atau batuan. Lereng gunung atau pantai yang curam memiliki energi potensial yang besar untuk runtuh, juga terjadi di kawasan tambang akibat runtuhnya dinding atau terowongan pada tambang-tambang bawah tanah sehingga dapat menimbulkan getaran di sekitar daerah runtuh, namun dampaknya tidak begitu membahayakan. Justru dampak yang berbahaya adalah akibat timbunan batuan atau tanah longsor itu sendiri.

d. Gempa Jatuhan

Bumi merupakan salah satu planet yang ada dalam susunan tata surya. Dalam tata surya kita terdapat ribuan meteor atau batuan yang bertebaran mengelilingi orbit bumi. Sewaktu-waktu meteor tersebut jatuh ke atmosfer bumi dan kadang-kadang sampai ke permukaan bumi. Meteor yang jatuh ini akan menimbulkan getaran bumi jika massa meteor cukup besar. Getaran ini disebut gempa jatuhan, namun gempa ini jarang sekali terjadi.

e. Gempa Buatan

Suatu percobaan peledakan nuklir bawah tanah atau laut dapat menimbulkan getaran bumi yang dapat tercatat oleh seismograph seluruh permukaan bumi tergantung dengan kekuatan ledakan, sedangkan ledakan dinamit di bawah permukaan bumi juga dapat

menimbulkan getaran namun efek getarannya sangat lokal ([www.e-dukasi.net](http://www.e-dukasi.net)).

#### 2.5.4. Zona Gempa Dunia

Zona gempa dunia terbagi atas dua jalur, yaitu Jalur Circum Pasifik dan Jalur Mediteranian. Jalur Circum Pasifik adalah jalur wilayah dimana banyak terjadi gempa-gempa dalam dan juga gempa-gempa besar yang dangkal. Jalur ini terbentang mulai dari Sulawesi, Filipina, Jepang, dan kepulauan Hawaii. Jalur Mediteranian adalah jalur wilayah dimana banyak terjadi gempa-gempa besar yang membentang dari benua Amerika, Eropa, Timur Tengah, India, Sumatera, Jawa dan Nusa Tenggara ([www.e-dukasi.net](http://www.e-dukasi.net)).

#### 2.5.5. Dampak Gempa Bumi

Efek utama dari gempa bumi adalah guncangan dan pecahan yang menyebabkan kerusakan terhadap bangunan-bangunan. Besar kecilnya kerusakan tergantung pada besar kecilnya gempa, jarak dari pusat gempa, serta kondisi geologi dan geomorphological ([www.wikipedia.org/earthquake.html](http://www.wikipedia.org/earthquake.html)).

Dampak gempa bumi menurut dibagi menjadi dua, yaitu dampak primer dan dampak sekunder.

##### a. Dampak Primer

Dampak primer yaitu getaran gempa itu sendiri yang sampai ke permukaan bumi dan kalau getarannya cukup besar dapat merusak bangunan dan infrastruktur lainnya seperti jalan dan jembatan, rel kereta api, bendungan dan lain-lain, sehingga menimbulkan korban jiwa dan kerugian harta benda.

##### b. Dampak Sekunder

Dampak sekunder yaitu terjadi tsunami, tanah yang menjadi cairan kental (*liquefaction*), kebakaran, penyakit dan sebagainya ([www.e-dukasi.net](http://www.e-dukasi.net)).

## 2.6. Landasan Estetika/Art

### 2.6.1. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Pesan yang disampaikan harus kreatif (asli, inovatif dan lancar), komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah/estetis (<http://aurell-ikom08.blogspot.com/2009/06/pengertian-desain-komunikasi-visual-dkv.html>).

#### a. Perlunya Pendidikan Desain Komunikasi Visual

Beberapa alasan pentingnya pendidikan Desain Komunikasi Visual:

1. Mengetahui konsep desain komunikasi visual sebagai dasar perancangan/desain dan strategi komunikasi.
2. Mengetahui Desain Grafis (Desain Komunikasi Visual) dan bahasa rupa sebagai Pengolah Visual Data Informasi.
3. Mengetahui secara teknis prinsip, proses teknologi informatika dan Sistem Informasi Manajemen.
4. Memahami elemen desain grafis sebagai alat penyampai pesan yang efektif, efisien, komunikatif dan estetis kreatif dalam konteks *concept policy/planning strategy* dan implementasi serta evaluasi.
5. Memahami strategi komunikasi, psikologi dan sosial/ antropologi budaya.
6. Memahami beberapa media baru, terutama dunia media/ruang *cyber* serta tekniknya, yaitu :
  - Animasi – Audio Visual.
  - Interaktif media dan website yang biasa digunakan untuk melengkapi e-media dan Mixmedia/Multimedia.

7. Menguasai konsep perancangan/desain komunikasi visual dan pemasaran global secara universal. Menguasai proses dan teknik perancangan/desain yang dapat mengantisipasi perkembangan dunia kewirausahaan/enterpreneurship  
(<http://aurell-ikom08.blogspot.com/2009/06/pengertian-desain-komunikasi-visual-dkv.html>).

b. Unsur-Unsur Desain

Unsur desain terdiri dari:

1. Garis (*line*)

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.

2. Bentuk (*shape*)

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*). Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

- Huruf (*character*) yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dsb.
- Simbol (*symbol*) yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

- Bentuk Nyata (*form*) bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

### 3. Tekstur (*texture*)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya.

### 4. Ruang (*space*)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

### 5. Ukuran (*size*)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

### 6. Warna (*color*)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna

dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (*Additive color*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (*Subtractive color*) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastic (Sunardi Purwosuwito, 2005).

### c. Prinsip-Prinsip Desain

Prinsip desain terdiri dari:

#### 1. *Unity* (Kesatuan)

Sebuah media visual terdiri dari elemen-elemen seperti *headline*, *body text*, ilustrasi, warna, garis dan lain-lain. Semua elemen ini harus di rancang sedemikian rupa sehingga memberikan keseluruhan efek yang menyatu dan terpadu

#### 2. *Variety* (Keragaman)

Dalam sebuah rancangan media visual, keragaman atau variasi sangat dibutuhkan untuk menghindari kesan monoton.

#### 3. *Contrast* (Kontras)

Kontras di sini adalah upaya untuk membuat penonjolan sebuah unsur (atau kelompok unsur) melalui berbagai cara: kontras nada, kontras ukuran, kontras bentuk. Putuskan unsur mana yang akan ditonjolkan. Bila anda memberikaan seluruh unsur penonjolan yang sama, media anda akan berakhir tanpa penonjolan sama sekali.

#### 4. *Harmony* (Keselarasan)

Seluruh tata letak harus saling bekerjasama dan tidak saling bertentangan satu sama lain. Bentuk huruf, bentuk, nada dan tekstur harus tertata secara harmonis sehingga secara keseluruhan enak dipandang.



### 5. *Proportion* (Kesepadanan/Sebanding)

Semua unsur harus sepadan. Tinggi dan lebar huruf, *point* huruf dengan lebar naskah, gambar dengan naskah, dan lain-lain.

### 6. *Rhythm* (Irama)

Setiap unsur disusun agar dapat membantu mata bergerak dalam satu gerakan yang terstruktur. Tempatkan secara terencana sehingga mata mulai bergerak dari tempat yang kita inginkan hingga keseluruhan bagian.

### 7. *Balance* (Keseimbangan)

Dengan keseimbangan kita mengendalikan ukuran nada, berat dan posisi unsur-unsur dalam sebuah rancangan. Unsur-unsur yang tertata seimbang terlihat aman dan nyaman oleh mata (<http://rumah-bandung666.homegoo.com/i-graphic-if67/9-prinsip-dasar-desain-t681.htm>).

## 2.7. Landasan TI/Pemrograman

Perangkat lunak/*software* untuk menunjang pembuatan aplikasi multimedia sudah banyak dijumpai. Ada beberapa *software* yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, dan pemakaian *software* tersebut digabungkan dengan *software-software* lain sehingga menjadi sebuah rangkaian multimedia yang menarik.

### 2.7.1. Macromedia Flash 8 Profesional

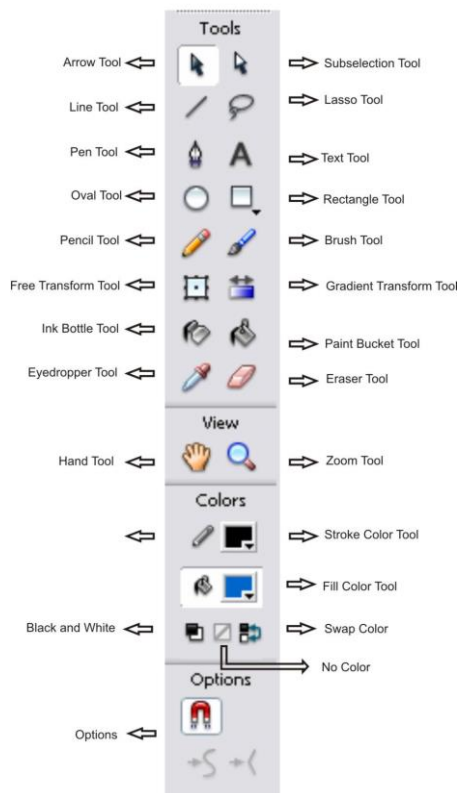
Macromedia Flash 8 Profesional merupakan *software* yang digunakan untuk membuat animasi, presentasi, CD interaktif, dan sebagainya. Macromedia Flash 8 Profesional juga biasa digunakan di internet untuk membuat situs, banner iklan, logo animasi, dan lain-lain. Menurut [www.total.or.id](http://www.total.or.id), Macromedia Flash adalah perangkat lunak komputer yang merupakan produk andalan *Adobe System*. Macromedia Flash menjadi salah satu program populer untuk pengembangan aplikasi

animasi. Satu hal yang menjadikan Macromedia Flash program yang populer adalah kemudahan pengoperasiannya dengan hasil yang sangat optimal dan lingkungan kerja yang terintegrasi dengan fitur yang lengkap.

Flash menggunakan format *Shockwave* (.swf) sebagai standar distribusi *file* Flash. Untuk melihat *file* melalui browser generasi awal diperlukan *plugin* khusus. Dengan berkembangnya popularitas Flash sistem *Windows* dan *Macintosh* serta browser-browser generasi baru, *file* .swf sudah dapat dibuka tanpa memerlukan *plugin*. *QuickTime* pada setiap komputer dengan teknologi video juga mampu mem-playback file flash.

#### a. Komponen-komponen pada Macromedia Flash 8 Profesional

##### 1. Tools



Gambar 2.1. Tools

- *Tools*



*Arrow Tool*

Digunakan untuk memilih objek yang akan dimodifikasi dan memindahkan posisi objek pada *stage*.



*Subselection Tool*

Digunakan untuk memilih objek dan mengubah bentuk dengan mengubah titik-titik pada *line*, *rectangle*, dan *oval*.



*Line Tool*

Digunakan untuk membuat objek garis pada *stage*.



*Lasso Tool*

Digunakan untuk memilih sebagian dari objek yang ada pada *stage*.



*Pen Tool*

Memiliki fungsi untuk membuat garis. Hanya saja dapat dibuat variasi garis berupa garis lengkung dengan mengubah posisi titik-titik pada garis.



*Text Tool*

Digunakan untuk membuat objek berupa tulisan.



*Oval Tool*

Digunakan untuk membuat objek berbentuk bulat (lingkaran).



### *Rectangle*

Digunakan untuk membuat objek berupa bujur sangkar atau persegi panjang.



### *Pencil Tool*

Digunakan untuk memnuat suatu objek dengan cara menggambar.



### *Brush Tool*

Digunakan untuk menggambar suatu objek dengan alat yang menyerupai kuas cat air.



### *Free Transform Tool*

Digunakan untuk mengubah bentuk suatu objek pada *stage*.



### *Fill Transform Tool*

Digunakan untuk mengubah posisi pewarnaan bergradasi pada objek yang telah diwarnai.



### *Ink Bottle Tool*

Digunakan untuk mengubah *stroke color* (warna garis pada suatu objek).



### *Paint Bucket Tool*

Digunakan untuk mengubah warna pada objek khususnya pada *fill color*.



#### *Eyedropper Tool*

Digunakan untuk mengambil warna dari objek lain yang terdapat pada *stage* untuk kemudian dijadikan contoh warna untuk objek lain.



#### *Eraser Tool*

Digunakan untuk menghapus *stroke color* maupun *fill color* pada objek.

### - *View*



#### *Hand Tool*

Digunakan untuk menggeser pandangan pada layar ketika bekerja di *stage*.



#### *Zoom Tool*

Digunakan untuk memperbesar maupun memperkecil pandangan kerja terhadap suatu objek.

### - *Colors*



#### *Stroke Color*

Menunjukkan pilihan warna aktif yang akan muncul pada *stroke color* dari suatu objek yang dibuat.



#### *Fill Color*

Menunjukkan pilihan warna aktif yang akan muncul pada *fill color* dari suatu objek yang dibuat.



#### *Black and White*

Digunakan untuk mengubah *stroke color* dan *fill color* pada suatu objek secara otomatis menjadi hitam dan putih.



#### *No Color*

Digunakan untuk menghilangkan warna pada *stroke* dan *fill color*.



#### *Swap Color*

Digunakan untuk menukar *stroke* dan *fill color* pada suatu objek terpilih.

### - *Options*



#### *Snap to Object*

Digunakan untuk menghubungkan garis-garis secara otomatis pada objek yang saling bertimpa.

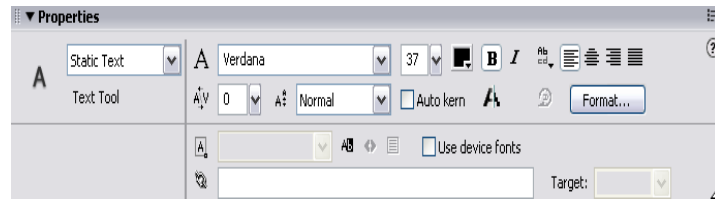


#### *Smooth dan Straighten*

Digunakan untuk memodifikasi garis menjadi bentuk lengkung tanpa sudut atau menjadi lengkung garis tajam dengan sudut.

## *2. Properties*

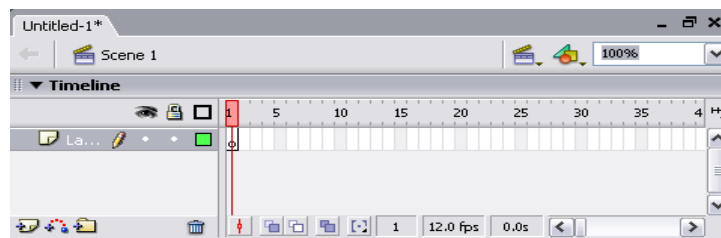
Sebagai penunjuk properti suatu alat pada jendela *Tools* atau jendela yang lain.



Gambar 2.2. Jendela Properties

#### - Timeline

Mengatur kecepatan gerak animasi atau *movie*, Flash menggunakan kecepatan 12 *fps* (*frame per second*) yang berarti tiap satu detik menjalankan 12 *frame*.



Gambar 2.3. Panel Timeline

#### - Help

Fasilitas *search* membantu dalam menemukan dengan cepat tentang masalah cara menuliskan *script* dengan *Action Script*.

#### - Library

*Feature* sebagai penampung segala objek seperti *Instance Button*, *Graphic*, *Movie Clip*, dan *Sound*.

#### - Design Panel

*Panel* yang akan digunakan untuk mendesain suatu *movie*.

#### - Development Panel

*Development* ini lebih berguna untuk mengoperasikan *script* dalam *web programming*.

- *Other Panel*

*Panel* yang ada di dalam panel ini tidak diperuntukkan bagi *developing* atau *design*.

- *Toolbar*

Pada *toolbar Controller* digunakan untuk mengedit *scene*, *instance*, dan tampilan untuk *stage*.

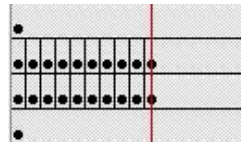


Gambar 2.4. *Toolbar Main*

b. Animasi Pada Macromedia Flash 8

1. *Frame by frame*

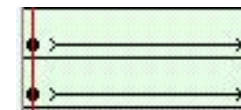
*Frame by frame* yaitu membuat gambar yang berbeda-beda pada tiap frame.



Gambar 2.5. *Animasi Frame by Frame*

2. *Tweened Animation*

*Tweened animation* yaitu pergerakan suatu gambar dari satu tempat ke tempat lain



Gambar 2.6. *Tweened Animation*



### 2.7.2. Adobe Premiere Pro 1.5

Adobe premiere merupakan salah satu program favorit yang banyak digunakan praktisi multimedia merupakan *software* video editing profesional yang paling lengkap fasilitasnya dibanding dengan *software-software* video editing lainnya, seperti *Ulead Video Studio*, *Pinnacle Studio*, dan sebagainya.

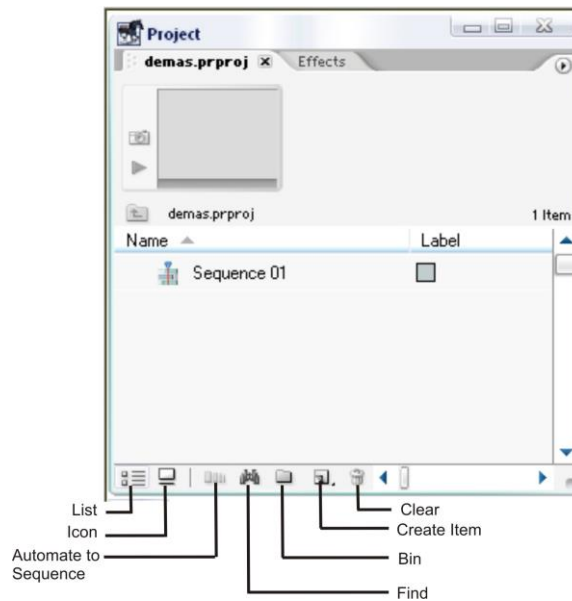
Program ini cocok digunakan untuk pemula maupun tingkat lanjut, untuk penggunaan amatir atau professional, untuk perekaman *Home-Video* maupun film produksi, untuk *spot* iklan maupun untuk keperluan TV *Broadcasting*.

Adobe Premiere merupakan software versi terbaru yang diluncurkan pada tahun 2005, setelah sebelumnya Adobe Premiere versi 7.0. Dalam versi terbarunya, terdapat banyak penambahan fasilitas-fasilitas, misalnya untuk menampilkan hasil pengolahan video tidak perlu di-*render* terlebih dahulu. Adobe Premiere dapat menampung hingga 99 lapisan video dan audio dengan fasilitas: *Video overlapping*, *Special Effect Filtering*, *Audio Effect*, penanganan gerak video, *Insert/ensemble Titel*, *Keying-Effect*, dan lainnya. Selain itu banyak *software-plug-in* dari vendor lain sehingga menambah lebih banyak lagi fungsi yang disediakan.

Adobe Premiere juga dapat terintegrasi dengan produk adobe lainnya, seperti Adobe *After Effect*, *Photoshop*, dan *Illustrator*.

#### a. Jendela Project

Jendela *project* digunakan untuk menampung *file-file* hasil *import* video, gambar, dan audio yang akan diolah.



*Gambar 2.7. Jendela project*

Keterangan:

- *List*, untuk menampilkan klip berbentuk daftar.
- *Icon*, untuk menampilkan klip berbentuk *icon*.
- *Automate to Sequence*, untuk memasukkan klip secara otomatis ke *sequence*.
- *Find*, untuk mencari klip di jendela *project*.
- *Bin*, untuk membuat *bin* (kelompok klip) baru.
- *Create Item*, untuk membuat *item* baru.
- *Clear*, untuk menghapus klip atau *bin* di jendela *project*.

Di dalam jendela *project* juga terdapat bagian *effect*, yaitu bagian yang berisi pilihan-pilihan efek yang dapat diterapkan dalam video audio.

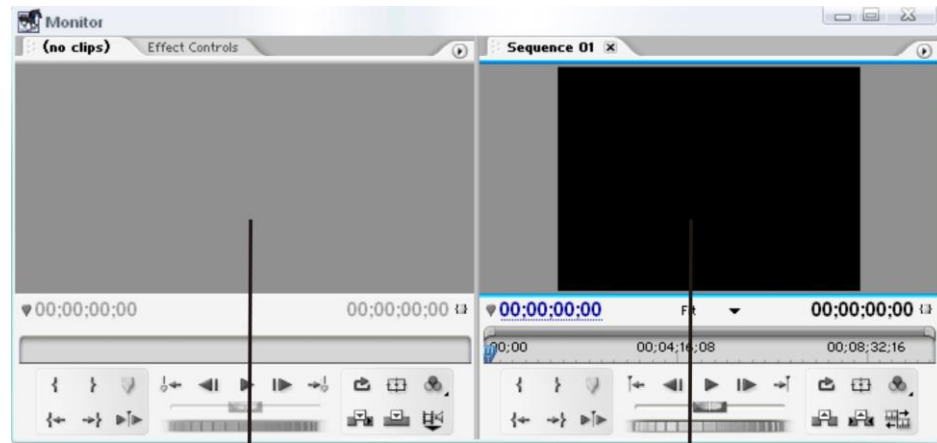


*Gambar 2.8. Jendela Project bagian Effect*

b. Jendela monitor

Jendela monitor dalam Adobe Premiere dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Monitor klip, digunakan untuk menampilkan klip-klip dari jendela *project* sebelum pengeditan.
2. Monitor *sequence*, digunakan untuk menampilkan klip yang telah dimasukkan dalam *sequence* untuk diolah.



Monitor Klip

Monitor sequence

*Gambar 2.9. Jendela Monitor*

Keterangan:



*Set In Point*, untuk menentukan titik *in* pada adegan



*Set Out Point*, untuk menentukan titik *out* pada adegan.



*Set Unnumbered*, untuk membuat tanda tidak bernomor pada adegan.



*Go to Previous Edit Point*, pindah ke titik edit sebelumnya pada adegan.



*Step Back*, mundur satu *frame* pada adegan.



*Play/Stop Toggle*, menjalankan/menghentikan perjalanan adegan.



*Step Forward*, maju satu *frame* pada adegan.



*Go to Next Edit Point*, pindah ke titik edit selanjutnya pada adegan.



*Loop*, menjalankan adegan berulang-ulang.



*Safe Margins*, menentukan batas aman pada adegan.



*Output*, membuat *output* dari bagian adegan.



*Go to In Point*, pindah ke titik *in* pada adegan.



*Go to Out Point*, pindah ke titik *out* pada adegan.



*Play In to Out*, menjalankan adegan dari titik *in* sampai ke titik *out*.



*Jog*, memajukan atau memundukan perjalanan adegan.



*Lift*, menghapus klip pada *track* dan membiarkan bagian tersebut kosong.



*Extract*, menghapus klip pada *track* dan mengisi bagian *track* di tempat klip yang dihapus dengan klip yang ada di kanan.



*Trim*, menampilkan jendela *trim* untuk menampilkan dan mengedit perpindahan dari satu klip ke klip lainnya.

#### c. Jendela Timeline

Jendela *Timeline* digunakan untuk mengedit klip yang telah dimasukkan ke dalam *sequence*. Dalam jendela ini terdapat *toolbar* yang digunakan untuk mengedit klip.



*Gambar 2.10. Jendela Timeline*

Keterangan:



*Selection tool*, memilih klip pada suatu *track*



*Track select tool*, memilih semua klip pada suatu *track*.



*Ripple edit tool*, memanjangkan atau memendekkan klip dengan tidak mempengaruhi klip di sebelahnya.



*Rolling edit tool*, memanjangkan atau memendekkan klip dengan mempengaruhi klip di sebelahnya.



*Rate stretch tool*, mempercepat atau memperlambat klip.



*Razor tool*, memotong klip menjadi dua bagian.



*Slip tool*, mengubah titik *in* dan *out* klip di tengah tanpa mempengaruhi klip di sebelahnya.



*Slide tool*, menggeser posisi klip pada *track* jendela *Timeline*.



*Pen tool*, membuat garis lintasan teks judul.



*Hand tool*, menggeser track untuk menemukan klip yang akan diedit.



*Zoom tool*, memperbesar atau memperkecil tampilan klip pada *track* untuk memudahkan pengeditan klip.

## 2.8. Desain Produk

Iklan layanan masyarakat melalui media televisi dapat mempermudah masyarakat untuk memahami sebuah iklan yang ditayangkan karena televisi merupakan media yang mampu menjangkau wilayah luas dalam menyampaikan sebuah iklan, termasuk media pemasaran atau peluncuran produk baru (Farbey, 1987). Oleh sebab itu, iklan layanan masyarakat melalui media televisi harus memiliki cara penyampaian yang menarik, antara lain dengan menggunakan bahasa yang menarik, lugas, dan mudah dipahami oleh masyarakat. Iklan layanan masyarakat melalui media televisi bertema Antisipasi Gempa Bumi dibuat dengan konsep penggabungan animasi dan video. Pada animasi, penulis membuat sebuah karakter yang bertugas untuk menjelaskan isi iklan tersebut tentang cara-cara penanganan gempa bumi. Sedangkan pada video, ada beberapa setting tempat yang harus diwaspadai saat gempa bumi terjadi. Dan ini merupakan tugas karakter tersebut untuk menjelaskan setting tempat saat gempa bumi terjadi. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, yaitu:

### a. Mencari bahan tentang gempa bumi

Pada tahap ini penulis mencari bahan/data tentang gempa bumi sebanyak mungkin, mulai dari jenis-jenis gempa bumi, sampai cara penanggulangan gempa bumi. Data-data tersebut diambil dari internet, koran, dan berita di televisi.



b. Membuat alur cerita

Penulis membuat skenario jalannya iklan antisipasi gempa bumi, agar sesuai dengan konsep yang diinginkan.

c. Story Board

Penulis mendesain gambar jalannya cerita iklan tersebut.

d. Membuat Karakter

Penulis membuat karakter sebagai bahan utama jalannya iklan tersebut.

e. Dokumentasi

Penulis membuat video yang akan digabungkan dengan animasi dengan metode dokumentasi.

f. Finishing Video dan Animasi

Penulis menggabungkan video dan animasi tersebut hingga tercipta sebuah iklan.